Cuidado e proteção em brinquedos de cavalo-marinho e maracatu da Zona da Mata Pernambucana

Raquel Dias Teixeira
UFRJ

Neste artigo, discorro sobre etnografia com *brinquedos* de *cavalo-marinho* e *maracatu de baque solto* (ou *maracatu rural*). Procuro evidenciar e analisar as atualizações do cuidado com os *brinquedos* e de rituais de proteção, que se associam às relações sociocosmológicas dos *brincadores*. Os dados etnográficos advêm da minha pesquisa de mestrado (Teixeira, 2013), realizada entre 2011 e 2012 com *brincadores* do Cavalo-Marinho Mestre Batista e do Maracatu Estrela de Ouro, ambos de Chã de Camará, município de Aliança, Zona da Mata Pernambucana.[1] Os dois *brinquedos* foram criados entre as décadas de 1950 e 1960 por Severino Lourenço da Silva, conhecido como Mestre Batista, falecido em 1991.

Na primeira parte do artigo, utilizo os dados sobre a constituição dos *brinquedos* para examinar certa conformação de sua socialidade, que permite, inclusive, a atualização da ação e do cuidado de Mestre Batista sobre os *brinquedos* e *brincadores*, mesmo depois de morto. Na segunda, interpreto as relações sociocósmicas dadas nas práticas rituais de proteção dos *brinquedos* e no desenrolar das *brincadeiras*.

Assim como Chaves (2008), penso que os dois *brinquedos* conformam um universo compartilhado por muitas referências (*figuras*, *brincadores*, estéticas etc.). Contudo, a autora aposta numa relação de complementaridade e oposição entre os *brinquedos*, onde a vinculação cosmológica do *maracatu* com a figura do Diabo estaria estruturalmente oposta à atribuição do *cavalo-marinho* como uma *brincadeira* de Deus. Desse modo, como uma festa criada por Deus, o *cavalo-marinho* celebraria coisas como o nascimento de Cristo, a alegria, a graça e a beleza. Já o *maracatu*, uma *brincadeira* carnavalesca inventada pelo Diabo, lidaria com o lado maligno da vida, o perigo, a rivalidade declarada e a canalização de maus sentimentos. Portanto, a autora afirma que quem *brinca* o *cavalo-marinho* estaria protegido de diversos males, ao contrário do *brincador* do *maracatu*, que precisaria estar com o corpo fechado, pois seria vulnerável a maus sentimentos, como a inveja, algo que potencialmente provocaria um *desmantelo* no *brinquedo* (Chaves, 2008, 2011).[2]

Em sentido oposto, a análise dos meus dados de pesquisa permite dizer que os *brinquedos* de *cavalo-marinho* e *maracatu*, e seus *brincadores* (que em grande medida são as mesmas pessoas), compartilham de um campo sociocósmico onde não caberia a existência de oposições de tal grado, ou de relações dicotômicas entre

ordens como sagrado/profano e Deus/Diabo. Tais relações sociocosmológicas se configuram em função das experiências devocionais dos *brincadores*, que, nos dois *brinquedos*, são plurais e flexíveis, podendo se referenciar à cosmologia católica, evangélica, umbandista, do catimbó (e jurema sagrada) ou do candomblé (xangô). Entendo que tanto os *brincadores* quanto os *brinquedos* de *cavalo-marinho* e *maracatu*, em certas circunstâncias, podem estar suscetíveis a uma série de perigos derivados de sentimentos como a inveja e o mau-olhado, como também a ações maléficas (ou benéficas) de entidades e espíritos. Para tanto, existem prescrições e rituais, referentes a preparos, cuidados e proteções, que podem (ou devem) ser ativados.

Os *brinquedos*

O *cavalo-marinho* e o *maracatu* são temas de investigações nas ciências sociais desde a década de 1940, com os estudos de folclore. Posteriormente, consolidaram-se como objetos de pesquisa por meio de diversos debates realizados, especialmente, na antropologia no campo da cultura popular. Nos últimos anos, o processo de reconhecimento destas *brincadeiras* como Patrimônio Cultural Imaterial Brasileiro (pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) também propiciou a realização de mais análises sobre o assunto.

Em Pernambuco, o *cavalo-marinho* e o *maracatu de baque solto* são *brincadeiras* cujas gêneses estão ligadas aos escravos e às senzalas de engenho da Zona da Mata (Brusantin, 2011; Teixeira, 2013). São, portanto, manifestações bem antigas, que foram sofrendo diversas mudanças com o passar do tempo. Atualmente, grande parte dos *brincadores* ainda vive na zona rural e exerce trabalho ligado à cana-de-açúcar. O *cavalo-marinho* e o *maracatu* são muito populares, abrangem centenas de *brincadores* e dezenas de *brinquedos*. Nas últimas décadas, foram inseridos em calendários de festas e comemorações organizadas por políticas públicas de cultura do estado de Pernambuco. O *maracatu brinca* durante o carnaval; o *cavalo-marinho*, principalmente, dos festejos natalinos até o Dia de Reis.

O *cavalo-marinho* acontece numa roda onde se circunscreve a *audiência* ou *assistência*, como é chamado o público do *brinquedo*. Os músicos (*rabequista*, *pandeirista*, *bagista* e *mineirista*)[3] permanecem sentados num banco, na frente do qual ocorrem as *passagens* (partes, histórias) do *brinquedo*. O *cavalo-marinho* possui dois ou três *figureiros* que *botam* dezenas de *figuras* — que variam de acordo com o *brinquedo* — e possuem indumentárias, máscaras, artefatos, *fundamentos*, *loas* e *toadas* singulares. Em geral, o *brinquedo* é formado também pelo *mestre* e pelas *figuras* de *Mateus*, *Bastião* e *Catirina*, além dos que *brincam* como *galantes*, *dama*, *pastorinha* e *arlequim*.

O *mestre* do *cavalo-marinho* tem um amplo domínio do repertório simbólico do *brinquedo*. Com seu apito, suas gesticulações e seus diálogos, ele comanda os *brincadores*, os *figureiros* e o *banco*,[4] além de desempenhar múltiplas *funções*. As *passagens* se desenrolam por meio de dezenas de diálogos, *loas* (estrofes poéticas recitadas) e *toadas* (versos poéticos cantados). Os *brincadores* realizam diversos *trupés e pisadas* (passos rítmicos ligeiros) e danças durante a *brincadeira*. As *passagens* do *cavalo-marinho* mobilizam circunstâncias relacionadas à vida cotidiana, ao trabalho, e às relações sociais e cosmológicas.

O *maracatu de baque solto* pode chegar a possuir mais de cem integrantes, com trajes próprios coloridos, brilhantes e imponentes. Além de componentes como o *mestre*, o *contramestre*, o *terno*,[5] a bandeira (ou estandarte) e a *dama-do-paço*,[6] possui *figuras* como *Mateus*, *Catirina*, *Burra*, *Caçador* e *Caboclo de Pena* (*arreimá*); a *corte*, com o *Rei*, a *Rainha* e os *Vassalos*; o *cordão*, com dezenas de *baianas*; e as *trincheiras*, com os inúmeros *caboclos de lança*.

Os *brincadores* executam um conjunto de *manobras* (movimentos) ao som do *terno*, que toca modalidades musicais características como *marchas*, *sambas* e *galopes*. O *mestre* e o *contramestre* entoam uma série de versos e *loas* rimados e improvisados. As manobras são, além do mais, orientadas pelo apito e movimento da bengala do *mestre*. As passadas dos *caboclos de lança* marcam o ritmo da *caboclaria* e são compassadas pela sonoridade dos chocalhos, que estão na base dos *surrões*, uma armação de madeira presa nos ombros e na cintura dos *caboclos*[7] (Silva, 2005).

Cavalo-Marinho Mestre Batista e Maracatu Estrela de Ouro

Pelo testemunho dos meus interlocutores, inclusive de integrantes de outros *brinquedos* da região, pude perceber que tanto o Mestre Batista como os dois *brinquedos* que criou são grandes referências locais. Aliás, muitos dos *brincadores* que ganharam fama e prestígio na cultura popular pernambucana tiveram suas trajetórias ligadas a Mestre Batista. Nas últimas décadas, o sítio Chã de Camará e seus *brinquedos* têm sido inseridos em distintas políticas públicas de cultura.

O Cavalo-Marinho Mestre Batista e o Maracatu Estrela de Ouro possuem muitos *brincadores* em comum, e encontram-se entrelaçados por ligações de parentesco e de solidariedade dadas nas relações cotidianas: laços de trabalho estabelecidos a partir da lida com a cana-de-açúcar na região, além de afinidades e adversidades reguladas nas dinâmicas dos próprios *brinquedos*. Nas próximas linhas, apresentarei alguns dados etnográficos sobre a constituição dos dois *brinquedos* (e de alguns de seus *brincadores*).

Severino Lourenço da Silva nasceu na década de 1930, no povoado de Santa Luzia, pertencente ao Engenho Fortaleza, zona rural de Aliança (PE). Aos 10 anos, começou a trabalhar nos canaviais, onde exerceu diversas funções ao longo da vida. Severino passou a ser conhecido como Mestre Batista pela atuação com os *brinquedos* de *maracatu* e *cavalo-marinho*. Seu avô foi o *dono* de um *maracatu* nascido em 1882 com o nome de Nação Cambinda Nova, que posteriormente foi assumido por seu tio materno. Mestre Batista fundou seu *cavalo-marinho* em 1956, e o Maracatu Estrela de Ouro, em 1966.

Na década de 1960, após a morte de seu sogro, foi morar e administrar o Sítio Chã de Camará. Batista "comandava" os trabalhos do sítio, como a lida na cana, na lavoura e na produção de esteiras de cangalhas (utilizadas para o transporte da cana feita no lombo dos burros), que eram vendidas para as usinas de cana-de-açúcar da região. Entre as décadas de 1960 e 1980, eram muitas as famílias que trabalhavam e viviam em casas dentro do sítio, somando mais de cem moradores (Silva, 2008). Assim, o lugar assemelhava-se às vilas de engenho da região, reunindo muitos trabalhadores rurais e *brincadores*. Foi neste ambiente que Mestre Batista tocou o *cavalo-marinho* e o *maracatu*, que adquiriram legitimidade e prestígio.

José Bernado Pessoa, Zé Duda, é o *mestre* do Maracatu Estrela de Ouro, *brinquedo* para o qual entrou em 1969. Trabalhou no sítio por 18 anos nas atividades relacionadas à cana e na produção das esteiras de cangalha. Após um desentendimento com Mestre Batista, foi embora de Chã de Camará e assumiu o Maracatu Águia Misteriosa, da cidade vizinha de Nazaré da Mata. Zé Duda só retornou ao Estrela de Ouro sete anos mais tarde, quando Mestre Batista já havia falecido, mediante convite de José Lourenço, filho de Mestre Batista.

Mariano Teles acompanhava as *brincadeiras* de *cavalo-marinho* que ocorriam nos diversos engenhos onde trabalhou e morou desde criança. No final da década de 1960, começou a *brincar* no Cavalo-Marinho Mestre Batista; pouco depois, foi morar no sítio, onde permaneceu por muitos anos. Tornou-se o *mestre* do *brinquedo* após a morte de Mestre Batista, e vive numa vila vizinha ao sítio.

Mestre Batista criou José Vicente, chamado de Ivo, como filho no sítio Chã de Camará. Ivo também *brincava* no Maracatu Estrela de Ouro, mas após casar-se foi morar no Engenho Diamante, na cidade de Nazaré da Mata, onde conheceu Mário Lopes da Silva.[8] Em 1990, Ivo e Mário fizeram uma visita a Mestre Batista, que estava bem doente. Conta-se que, neste dia, Mestre Batista convidou Mário para *brincar* em seu *maracatu* e, mesmo diante da resposta negativa, Batista disse que um dia Mário ainda iria *brincar* em seu *brinquedo*. Mestre Batista faleceu no ano seguinte.

Cinco anos depois, em 1996, Mário tornou-se o rei do Maracatu Estrela de Ouro, mesma função para a qual Batista havia lhe convidado em vida. Mário passou a ser (re)conhecido como Pai Mário, já que se tornou também o pai de santo do terreiro de umbanda situado no Sítio Chá de Camará. Mário fez-se mediador do falecido mestre Batista, pela incorporação do espírito do *mestre*, meio pelo qual o *mestre* continua atuando nos rituais de proteção dos *brincadores* e dos *brinquedos* de *cavalo-marinho* e *maracatu*. Nas conversas com meus interlocutores, era evidente a ênfase dada à constatação da profecia de Mestre Batista, quando já se encontrava doente, sobre a futura atuação de Mário no *maracatu*, mesmo à revelia da vontade de Mário na época. Assim, o *mestre* parece ter forjado, em vida, seu meio de ação nos *brinquedos* após sua morte iminente.

A própria continuidade dos *brinquedos* no sítio, após o falecimento de Mestre Batista, parece estar diretamente ligada à atuação do espírito de Batista por intermédio da incorporação em Mário. Após o falecimento do *mestre*, o *maracatu* e o *cavalo-marinho* ficaram sob o "controle" de *brincadores* que não eram mais vinculados ao sítio, e os *brinquedos* estavam com pouca atividade. Conta-se inclusive que as indumentárias e os artefatos dos *brinquedos* estavam se deteriorando por pouco uso e cuidado.

Essa situação só foi contornada quando Lourenço, filho de Batista, assumiu a administração do *cavalo-marinho* e do *maracatu* em 1995. Lourenço tinha passado a maior parte da sua vida na capital, Recife, e não se sentia ligado aos *brinquedos*. Tudo começou a mudar quando, dois anos após a morte de Batista, "o espírito do mestre começou a querer vir, a se manifestar" em Mário, como contou José Lourenço. Lourenço contou também que o espírito de Batista "baixou nele [em Mário] a primeira vez ainda com sintomas da vida em matéria, porque ele [Batista] teve um Ca. [câncer] aqui [apontando o pescoço] e ficava um pouco torto, aí desta mesma forma ele chegou". Para Lourenço, foi a "vinda" de Batista "através" de Pai Mário o que o levou a assumir os *brinquedos*, como uma "missão de dar continuidade, de ajudar a *brincadeira* a ter vida através da família".

Pude perceber que, para Lourenço, por este canal, nas consultas com Pai Mário, seu pai continuava a auxiliá-lo na administração dos problemas corriqueiros do sítio, no cuidado com os *brinquedos* e na gerência das relações pessoais com (e entre) os *brincadores*. Desse modo, a relação de parentesco aliada à experiência cosmológica se realiza na continuidade dos *brinquedos*, seja pela "sucessão" ocorrida entre o avô, o tio, Mestre Batista e agora Lourenço no *maracatu*, seja pelo próprio prosseguimento da atuação de Batista nos dois *brinquedos*, mesmo depois de morto.

Mário descende de uma família (avôs e pais) de umbandistas. Desde criança, frequentava os terreiros e, aos 23 anos, incorporou uma entidade pela primeira vez. Atualmente, vive numa casa dentro do Sítio Chã de Camará, mesmo local que abriga o Centro Nossa Senhora da Conceição Pai Mário, de umbanda e jurema sagrada. Pai Mário incorpora espíritos ligados às diversas *linhas* da umbanda e aos mestres e encantados da jurema. Os orixás, guias e protetores também são evocados nos atendimentos diários que ele oferece a pessoas em busca de cura de doenças, consultas pessoais e resoluções de problemas individuais e familiares.

É Pai Mário quem realiza os *calços* individuais e coletivos, rituais que envolvem os aspectos sociocosmológicos de proteção espiritual do *maracatu*, que discutirei nas próximas linhas. Nota-se que, em muitos dos processos de *calços*, ele se encontra incorporado pelo espírito de Mestre Batista. Assim, o falecido *mestre*, criador do *brinquedo*, também participa ativamente no processo de proteção dos *brincadores* e do *brinquedo*. Além disso, Lourenço contou-me que Pai Mário também incorpora os espíritos de dois antigos moradores do sítio que décadas atrás, segundo ele, "atendiam as necessidades espirituais" (catimbó, xangô e jurema) dos *brincadores* do sítio.[9] Lourenço interpreta este fato de maneira semelhante "à vinda de Batista", ou seja, como uma dádiva de "ter pessoas que conviveram com a gente, que já se foram e voltaram na parte espiritual para fazer sua missão". Assim, o finado criador e *mestre* dos *brinquedos* não seria o único que, mesmo depois de morto, continua atuando nos rituais e calços dos *brincadores*, por intermédio de Pai Mário.

Numa conversa que tive com Mestre Batista, incorporado em Pai Mário, o *mestre* relatou-me que ainda *brinca* em seu *maracatu* nos três dias de carnaval, através da "matéria" de Mário. Também me revelou a intenção de realizar algo semelhante com o *cavalo-marinho*. Segundo ele, esta seria uma tentativa de deixar seu *cavalo-marinho* mais imponente, próximo ao que era antes de sua morte. Disse que, aos poucos, tinha um menino (certo *brincador* do *cavalo-marinho*) "que já estava pegando suas pisadas". E que ele "ia jogar dentro do ouvido dele", através da jurema, o seu jeito de fazer e de *botar figura* no *brinquedo*. Isso demonstra que a ação direta do espírito de Mestre Batista nos *brinquedos*, por meio da umbanda/jurema, é algo possível tanto no *maracatu* quanto no *cavalo-marinho*.

A inveja e os *calços* no *maracatu* e as proteções no *cavalo-marinho*

Laure Garrabé (2010) realizou pesquisa com o Maracatu Estrela de Ouro entre 2005 e 2008. A autora formula que o domínio simbólico dos orixás e da umbanda no *maracatu* é público; assim, apareceria nas cores e nos motivos bordados nos

vestidos das baianas, da dama-do-paço e da calunga ou em colares das baianas e da corte, por exemplo. Já o domínio dos rituais da jurema e do catimbó seria do âmbito privado, relativo a práticas não manifestas visivelmente na *brincadeira* — por exemplo, os ritos que envolveriam coisas como banho de cheiro, fumo e ingestão de bebidas alcoólicas com a jurema, o ritual de fechamento de corpo, as exigências sexuais e alimentares, ou o uso de objetos *calçados* que acompanham os *brincadores*.

> É muito difícil um maracatu ir para frente sem ter uma ajuda de um terreiro. Inveja, às vezes, tem gente que tem um maracatu que sabe que o outro tem mais dinheiro para investir. E quando sai mais bonito, quer colocar para trás, quer fazer coisa para o maracatu não se sair bem. Mesmo quando não tem um terreiro envolvido, vai na casa de um pai de santo, essas coisas (Edilson da Silva, *brincador* do *cavalo-marinho* e do *maracatu*).

A fala acima deixa claro que, no *maracatu*, esteja o *brinquedo* "envolvido" ou não com um terreiro de umbanda ou jurema, é possível que um sentimento como a inveja afete seu desempenho. Parece que a beleza e o sucesso do *brinquedo* são o que aciona sentimentos e/ou ações maliciosas. Os *calço*s são rituais que visam proteger tanto os *brincadores* quanto o *brinquedo* de *maracatu* contra os possíveis efeitos da inveja, do mau-olhado e dos *trabalhos negativos*.

Entendo, assim como Semán (2001), que parece haver certa continuidade entre o físico e o moral, em que se conectam manifestações de enfermidades e acontecimentos infelizes às causas anímicas, como o mau-olhado, o desejo desmedido e a inveja. Seriam os elementos cosmológicos que regeriam uma economia de fluidos, emoções e sintomas capazes de conectar, num *continuum*, as diversas facetas de mal-estar.

Garrabé (2010) explica que o *calço* coletivo do Maracatu Estrela de Ouro, nos dias de carnaval, inicia-se com um despacho numa encruzilhada, no qual o ebó é derramado para os Exus, quando também são feitas as pulverizações com tabaco e jurema. Para abrir e fechar o carnaval, tem de se atravessar o terreiro, ou seja, o *maracatu* cruza o terreiro na saída do *brinquedo* no domingo de carnaval e descruza na chegada na quarta-feira de cinzas. Uma semana antes do carnaval, Pai Mário costuma *puxar* (jogar) os búzios num ritual de adivinhação, em que os Orixás indicam aquilo de que necessitam em troca da proteção espiritual do coletivo, de modo que tudo saia bem nos desfiles. É nessa ocasião que se definem que alimentos serão oferecidos, e quais e quantos animais serão sacrificados (Garrabé, 2010). A pesquisadora teve a oportunidade de acompanhar o processo de *calço* de alguns *brincadores* realizado no centro de Pai Mário, no qual ele

incorporou Mestre Batista. Naquela ocasião, o ritual envolveu defumação, entoação de pontos de umbanda e jurema, incorporações, distribuição da bebida sagrada jurema, oferecimento de velas para entidades e sacrifício de animais.

O *calço* individual diz respeito, principalmente, ao ritual de fechamento do corpo visando a seus pontos de aberturas e articulações. Os *caboclos* que demonstram interesse realizam consultas com Pai Mário. Podem ser feitos banhos de descarrego, defumações ou o uso de perfumes nos itens das *arrumações* dos *caboclos de lança*, além de rituais específicos sobre objetos como o cravo dos *caboclos* e o apito e a bengala do *mestre*. Alguns preparos são feitos somente pelo pai de santo ou pelo *brincador*, mas também podem ser realizados por ambos, não há regras. Cada *brincador* pode ter sua experiência particular. A manutenção da eficácia dos rituais de proteção do *brincador* encontra-se relacionada ao segredo sobre as práticas.

Algumas normas devem ser seguidas para não se colocar em estado de vulnerabilidade, como fazer o resguardo sexual nos oito dias que antecedem o carnaval. Segundo contam, os fluidos sexuais podem abrir o corpo do *brincador*, que ficaria exposto a infortúnios e agenciamentos diversos. Os infortúnios podem afetar a própria pessoa que não cumpriu o resguardo, como também outro *brincador* que esteja mais acometível. Como discorre Semán (2001), as categorias de bem-estar ou de sofrimento variam de acordo com o cumprimento ou não das obrigações para com o sagrado. Assim, a consequência pode ser sofrida pela própria pessoa (ou por seus familiares) que rompeu a relação com o sagrado, seja com um santo, seja com um defunto.

Zé Duda diz que o *mestre* do *maracatu* é um forte alvo de inveja por parte de outro *brinquedo*. Deste modo, tanto o mau-olhado quanto "algum tipo de trabalho negativo" poderiam fazer com que ele se confundisse ao improvisar suas *marchas* do *maracatu* ou até mesmo "perdesse sua voz" — algo aterrorizante para um *mestre* de *maracatu*, já que afeta diretamente a sua atuação no *brinquedo*.

No *cavalo-marinho*, sentimentos como o mau-olhado e a inveja também podem acometer o *brinquedo*, algum *figureiro* e principalmente seu *mestre*. E isso pode acarretar diversos problemas para com o *brinquedo*, como fazer com que o *mestre* se esqueça de uma *toada* ou *loa*, ou que o *figureiro* se "atrapalhe no terreiro", "perdendo-se" durante as *passagens* da *brincadeira*.

> Quando vai dançar grupo de cavalo-marinho, tem gente que quer ser melhor do que outro, é naquele que você tem que ter cuidado. Pode acontecer de ter um acidente com uma figura daquelas, ou do mestre se esquecer de alguma coisa (Mariano Teles).

Nesta fala de *mestre* Mariano, percebemos que a motivação e a consequência da inveja no *brinquedo* de *cavalo-marinho* são semelhantes às do *maracatu*. A inveja de um *brinquedo benfeito*, como costuma dizer, é o que provocaria algum tipo de ação vinda do invejoso. Mas Mariano também afirma que a causa pode estar relacionada “à mágoa de um mestre com outro”, que pode “mandar as coisas dele lá pra dentro do terreiro”. Ele diz que, uma vez que a “coisa errada” seja “jogada na roda”, ela pode afetar algum *figureiro* ou o próprio *mestre*. A ideia é que sentimentos como a inveja e o mau-olhado ou, ainda, algum “trabalho negativo” podem afetar os corpos dos *brincadores* que se encontram vulneráveis (de corpo aberto). Daí a importância de fazer algum tipo de proteção para *brincar cavalo-marinho* sem correr este risco.

Noto que muitos dos problemas corriqueiros no *brinquedo* são também vislumbrados a partir dos elementos cosmológicos contidos na relação entre a inveja e suas possíveis decorrências. Por exemplo, Mariano contou-me que certa vez, numa *brincadeira*, apesar de todo o cuidado que teve na preparação das indumentárias (máscaras, roupas, artefatos etc.) das *figuras*, as caixas onde elas estavam acabaram ficando fora do ônibus. Quando eles chegaram ao local onde ia haver o *samba*, tiveram que *brincar* “à paisana”. Para Mariano, este fato teria sido provocado por algum *trabalho negativo* feito contra o *brinquedo*. Isso parece dialogar com as análises de Semán (2001) sobre o predomínio das interpretações cosmológicas para os acontecimentos infelizes nas práticas populares.

O universo sociocósmico no desenrolar das *passagens* e *figuras* no *cavalo-marinho*

A *brincadeira* do *cavalo-marinho* é considerada por muitos pesquisadores uma espécie de reisado (Benjamin, 1989; Grillo, 2011; Murphy, 2008; Oliveira, 2006), uma “Festa do Divino Santo Rei do Oriente” (Murphy, 2008). Tal formulação, muitas vezes, fez com que tais análises privilegiassem as *passagens* que acionam o universo católico popular. Por exemplo, as homenagens aos Reis Magos na *passagem* da *dança dos arcos*, os versos entoados para São Gonçalo do Amarante e para Santos Reis do Oriente, ou *figuras* como o *padre*, os *galantes*, as *damas*, *o arlequim* e a *pastorinha*. Também condiz com essa perspectiva a formulação de Chaves (2008), baseada nos relatos de seus interlocutores, do *cavalo-marinho* como uma *brincadeira* criada por Deus que celebraria coisas como o nascimento de Cristo, a graça e a beleza.

Por outro lado, penso que as *passagens* e *figuras* do *cavalo-marinho* se relacionam a aspectos plurais da vida cotidiana, das relações de trabalho e lazer, e também ao universo sociocósmico dos *brincadores*, que, além do universo do catolicismo

popular, diz respeito ao candomblé, à umbanda e à jurema, por exemplo. Na *brincadeira* do *cavalo-marinho*, há *passagens* em que entidades espirituais são evocadas pelas *loas* entoadas por certas *figuras*. Isso parece possibilitar que um espírito realmente "baixe" na *roda*, em algum *brincador* ou mesmo em alguma pessoa da *audiência* que esteja com "o corpo aberto".

No *brinquedo*, há uma *figura* chamada *Caboclo de Urubá* (ou *Orubá*), que é uma entidade presente nos rituais da umbanda, do candomblé (xangô) e da jurema praticados na região. O *Caboclo de Urubá*, tido como um grande curador, provém de uma falange específica na linhagem dos *caboclos*, onde também se encontram outros encantados, como o *Sete-Flechas*, o Índio *Flecheiro* e o *Pena Branca* (Alcure, 2007).

A *passagem* desta *figura* no *brinquedo* é envolta num tom de mistério que parece estabelecer "uma atmosfera de respeito e devoção às entidades naturais da mata e seus espíritos" (Oliveira, 2006: 268). Desse modo, nem a *audiência* nem outros *brincadores perturbam* o *Caboclo de Urubá*, como é comum acontecer com outras *figuras* durante toda a *brincadeira*.[10] Num certo momento da *passagem*, o *brincador* que *bota* esta *figura* tira o calçado e a camisa, enquanto as *figuras* de *Mateus* e *Bastião* quebram garrafas de vidro no centro da roda. É quando o *banco* entoa uma espécie de "toada de proteção" para que o *Caboclo de Urubá* se prepare para o contato com os vidros estilhaçados e não se corte. Desta maneira, a *figura* pisa, coloca seu rosto e ventre sobre o vidro sem se ferir. A *figura* demonstra entrar numa espécie de transe, enquanto as *toadas* evocam proteção ao *brincador*. É imprescindível informar que tais *toadas* são de fato cantos da jurema e umbanda. Portanto, tais cantos parecem funcionar como condutores de entidades protetoras que atuariam em favor (e para a proteção) do *brincador* que *bota* a *figura*.

Outra *figura* que tem a ver com as relações sociocosmológicas no *cavalo-marinho* é o Caboclo de Pena. Zé de Bibi é um *mestre* de *cavalo-marinho* que costuma *botar* esta *figura* em seu *brinquedo*.[11] Ele conta que "as toadas do Caboclo de Pena pertencem todinhas" ao candomblé. O *mestre* contou-me que certa vez, quando estava cantando a "toada de caboclo" durante a *passagem* desta *figura*, um espírito "manifestou-se" numa mulher que estava num carrossel perto de onde o *cavalo-marinho brincava*. Neste dia, ele mesmo "deu um passe" na mulher:[12]

> ela concentrou-se nas toadas, tá vendo você. Lá vem o cara lá, desceu do carrossel pra eu dar uns passes nela para ela se acalmar. É como se fosse um espírito, para o encosto sair. [...] Ela emocionou-se com aquela toada, porque ela era espírita, quando eu cantei a toada cá embaixo, ela manifestou lá em riba. Entendeu como é? Porque isso aí é muita coisa que tem, é muita concentração dentro do cavalo-marinho. E se o cabra for médium, irradia nele (Zé de Bibi).

Zé de Bibi contou-me que esta não foi a única vez que um espírito se manifestou em alguém da *audiência*. De modo semelhante ao que ocorre com a *figura* do *Caboclo Urubá*, parece ser a pertença dos cantos entoados à cosmologia do candomblé, durante esta *passagem*, o que permite a manifestação dos espíritos.

Destaco que nem todos os *brinquedos* de *cavalo-marinho* possuem *figuras* como essas em suas *passagens*. Como pude observar, na verdade, é a relação do *mestre* ou do *figureiro* com a umbanda, a jurema ou o candomblé o que faz com que ele *bote* (ou não) tais *figuras* no *brinquedo*.

A partir da exposição e análise dos dados aqui verificados, posso dizer que o *maracatu* e o *cavalo-marinho* compartilham de um mesmo campo sociocosmológico, em que a produção de significados nos *brinquedos* se dá em função das experiências de devoção nas diversas afiliações de seus *brincadores*. São as múltiplas práticas e representações cosmológicas dos *brincadores* que constituem tais dimensões nas próprias *brincadeiras*.

Cosmologias nos *calços* e proteções

Semán (2001) discorre sobre a produção de uma cosmologia da religiosidade, holística e relacional, que dialoga com o universo aqui estudado. Esta visão cosmológica não pressupõe distinções entre o transcendente e o imanente, entre o natural e o sobrenatural; pelo contrário, sugere que o sagrado é somente mais um nível da realidade. Deste modo, o que chamo de múltiplas filiações devocionais não seria nenhuma incoerência, mas sim um exercício de compatibilização que organiza as cosmovisões e os arranjos específicos dos poderes sagrados. É válido notar que o acionamento de recursos sociocósmicos para a afetação ou proteção dos corpos dos *brincadores* parece descartar qualquer visão dicotômica entre o sagrado e o profano.

No universo dos *brinquedos*, os *calços* podem dizer respeito aos elementos cosmológicos advindos de diversas manifestações devocionais. No *maracatu*, a umbanda e a jurema têm predominância nos rituais conduzidos pelo pai de santo. Contudo, cada *brincador* organiza de maneira particular sua proteção contra o perigo iminente da inveja de um *brinquedo* (ou de si próprio). Isso vale tanto para o *maracatu* quanto para o *cavalo-marinho*. Veremos como estes arranjos se configuram para o *mestre* do Maracatu Estrela de Ouro e para o *mestre* do Cavalo-Marinho Mestre Batista.

Zé Duda, o *mestre* do *maracatu*, é enfático ao afirmar que nunca fez parte do “centro espírita” de Mário. Ou seja, o *brincador* do *maracatu* desde 1969 e seu *mestre* desde 1997 não participa dos rituais conduzidos por Pai Mário ou pelo espírito de Mestre Batista no âmbito da umbanda e da jurema — nem para

sua proteção, nem para a do *brinquedo*. Ele conta que se protege do mau-olhado e da inveja por meio das conversas e rezas com um evangélico, que é seu amigo e vizinho. Diz que raramente vai à igreja, pois suas consultas com seu amigo "crente" ocorrem em sua casa e podem durar até três dias. Ele aponta que essas consultas o ajudam a tirar as "travas do seu caminho" e do caminho do *brinquedo*. "O povo chama eu de mestre de maracatu, mas eu não sou mestre, o mestre que eu conheço é aquele ali [apontando para o céu]. É quem manda em mim, o que ele mandar fazer eu faço", conta Zé Duda.

Zé Duda também obedece a outras prescrições feitas aos *brincadores* do *maracatu*, como o resguardo sexual e o ato de não aceitar "bebida da mão de ninguém" durante certo período do carnaval. Ele enxerga o primeiro como uma maneira de manter o *corpo fechado* para algumas mazelas. Diz que, caso dormisse com sua mulher em algum dos oito dias anteriores ao *samba*, "qualquer criança o dominaria no carnaval", ou seja, ele ficaria vulnerável a qualquer influência que o fizesse esquecer e se confundir com as palavras. Já o aceite de bebida alheia poderia funcionar como uma espécie de "condutor" para algum tipo de "carga negativa" ou "trabalho negativo".

Mariano, o *mestre* do *cavalo-marinho*, diz que chegou a frequentar a "casa espírita" que era "liderada" por Barreto (nas casas de xangô e catimbó) no sítio Chã de Camará há décadas. O *mestre* contou-me ainda que, no tempo de Batista, este fazia em segredo as preparações espirituais para a proteção do *cavalo-marinho*. Ele diz que não costuma sair para procurar "centro espírita para se defender", contudo afirma já ter feito uma espécie de limpeza no centro de Pai Mário. Nos últimos anos, frequentou uma igreja evangélica, mas acabou se afastando por conta de críticas de alguns fiéis que não concordavam com seu envolvimento com *cavalo-marinho*. "Falavam que o *brinquedo* não é coisa de Deus", disse. Contou que, para evitar conflitos, só voltará para a igreja quando deixar de ser o *mestre* do *brinquedo*. Entretanto, ele me sugeriu que realiza uma espécie de proteção, para ele e para o *cavalo-marinho*. Esta se processa de maneira semelhante ao "preparo" feito por Zé Duda no *maracatu*, ou seja, através de conversas e rezas com pessoas ligadas à igreja evangélica.

> Eu confio em Deus primeiramente, vou logo pôr atenção em Jesus Cristo para defender eu e o grupo. O *cavalo-marinho* não faz parte de evangélico e nem faz parte dessa casa de espírito, mas a pessoa se previne. [...] Dá uma limpeza na roda do *cavalo-marinho* para não chegar aborrecimento, para sair firme e voltar. Porque quando a gente vai brincar nesses lugares, tem uns mestres que trabalham com esses assuntos, [...] aí cada qual faz sua defesa (Mariano Teles).

Podemos perceber que, para cada sujeito, os arranjos cosmológicos podem operar de maneiras distintas de acordo com diferentes necessidades. Para sua proteção, o *mestre* do *maracatu* segue prescrições para *fechar o corpo* e aciona recursos advindos de seu amigo evangélico. Zé Duda também aponta Deus como seu mestre e comandante. O *mestre* do *cavalo-marinho* recorre a Jesus Cristo e, por vezes, às limpezas advindas da "casa espírita" ou de pessoas ligadas à igreja evangélica, para proteção própria e do *brinquedo*. As práticas rituais, individuais ou coletivas, dos demais *brincadores* do *maracatu* e do *cavalo-marinho* também podem envolver o catolicismo popular, o evangelismo, a umbanda, o candomblé, o catimbó e a jurema. Tais afiliações devocionais são parte de um universo sociocosmológico singularmente constituído. Tal experiência cosmológica operaria pela ligação de cada homem com o sagrado, que se relaciona com outros homens e com o próprio sagrado em sua diferença e hierarquia (Semán, 2001).

Este universo é marcado pelo pluralismo dado na relação do sujeito com o cosmos, que pressupõe certa diversificação de alternativas devocionais. Tal economia sociocósmica pode implicar diferentes níveis de pertencimentos e trânsitos dados nas experiências e práticas cotidianas (Gomes, 2006). Assim, como havia ressaltado Garrabé (2010), as práticas rituais dos calços no *maracatu* não são obrigatórias nem condicionais aos *brincadores*.

É evidente que tanto a *brincadeira* de *cavalo-marinho* quanto o *maracatu* possuem *figuras*, objetos, *passagens* e rituais ligados ao plano sociocósmico. E que, em determinados contextos, também podem funcionar como uma "abertura" para a presença (e atuação) de entidades espirituais. Ademais, parece haver sempre a possibilidade iminente de um *brincador* fazer um *trabalho negativo* contra algum *brinquedo*, *mestre* ou *brincador*. Assim, o meio de proteção dos corpos dos *brincadores* e dos próprios *brinquedos* também funciona a partir das experiências pessoais de devoção, já que é em função do cumprimento das prescrições de cuidado, proteção e certos rituais ligados às suas filiações sociocosmológicas que seus corpos (ou os próprios *brinquedos*) podem ou não ser afetados ou invadidos, seja por espíritos, seja por *trabalhos negativos*, *mau-olhado* ou a inveja.

Conclusão

A continuidade da gerência, do cuidado e da proteção do *mestre* criador dos *brinquedo*s configura uma socialidade que dissolve, em alguma medida, a "diferença entre os componentes humanos e não-humanos do socius" (Viveiros de Castro, 2002: 15), já que embaralha a atuação entre vivos e mortos sobre os *brinquedos* e *brincadores*. Tal conceito de socialidade (Strathern, 2006; Wagner, 2010) remete à pluralidade das relações sociais que compõem as pessoas, como se

a ação social fosse permeada por um fluxo de relações que, ao mesmo tempo que são externas, constituem as pessoas. São tais relações que importam e que estão no centro dos processos sociais.

A socialidade estabelecida entre o Cavalo-Marinho Mestre Batista e o Maracatu Estrela de Ouro, dada por ligações de parentesco, solidariedade, afinidade, inimizade, trabalho e na própria dinâmica do *brincar*, configura-se, inclusive, pelo embaralhamento da atuação entre os vivos e os mortos nos *brinquedos*. Tal relação de socialidade constitui certa cosmologia onde é possível que o *mestre* fundador dos *brinquedos* continue a *brincar* e influenciar seus *brincadores* mesmo depois de morto; que o falecido *mestre* continue a ajudar na administração dos *brinquedos* e do sítio; e que o espírito do *mestre* participe do processo de proteção dos *brinquedos* e *brincadores*.

Entendo que as relações sociocosmológicas estabelecidas no *cavalo-marinho* e no *maracatu* fazem parte de um universo compartilhado entre os *brinquedos*, em que não cabe a existência de relações dicotômicas entre ordens como sagrado/profano ou Deus/Diabo. Na verdade, a produção de significados cosmológicos dos *brinquedos*, seja nos rituais de proteção, seja no próprio desenrolar do *brincar*, se configura também em função das plurais experiências devocionais dos *brincadores*, que remetem a cosmologias diversas.

Recebido em: 10/08/2015
Aprovado em: 03/08/2016

Raquel Dias Teixeira é pesquisadora do Centro Nacional de Folclore e Cultura Popular, instituição vinculada ao Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, onde realiza pesquisas sobre cultura popular e patrimônio imaterial. Doutoranda em antropologia cultural no Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia da Universidade Federal do Rio de Janeiro, integra o grupo de pesquisa Núcleo de Cultura Popular da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. E-mail: raquel.diasteixeira@gmail.com.

Notas

1. A pesquisa foi realizada durante meu mestrado em ciências sociais na Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, sob orientação do professor Andrey Cordeiro Ferreira. O texto deste artigo foi elaborado no curso Escrita Acadêmica, ministrado pela professora Eloísa Martín, em meu doutorado na Universidade Federal do Rio de Janeiro. Aproveito para agradecer a professora e aos colegas de curso que revisaram este artigo e fizeram diversas sugestões. Por fim, agradeço a Maria Cristina Martins pela revisão ortográfica e gramatical do texto.

2. O *desmantelo* é uma categoria usada na região para designar coisas como o descontrole, o erro, o azar, a desagregação. Neste texto, utilizo o itálico para identificar os termos nativos.

3. Músicos que tocam, respectivamente, os instrumentos rabeca, pandeiro, bagé (reco-reco) e mineiro (ganzá).

4. Categoria local que designa os músicos do *brinquedo*, em referência ao banco onde eles sentam para tocar.

5. O *terno* costuma ser formado por músicos de percussão, como mineiro (ganzá), tarol (caixa), poica (cuíca), gonguê (agogô) e bombo (surdo); e de sopro, como saxofone, clarinete, pistom e trombone.

6. A *dama-do-paço* "é uma mulher que deve estar 'pura' e ser iniciada na jurema" (Feitosa & Telles, 2011: 6) e/ou umbanda. É quem cuida, prepara e desfila com a *calunga*.

7. É por cima dos *surrões* que são colocadas as coloridas e brilhantes golas artesanais dos *caboclos de lança*.

8. Ivo foi o *caboclo de lança* do *maracatu* por muitos anos, e também o *mestre caboclo* de 1995 até 1999.

9. As necessidades religiosas eram atendidas por três casas: xangô e catimbó na casa Barreto; jurema na casa de Toré; e jurema-branca na casa de Joaquim Vito (Silva, 2008: 65).

10. *Perturbar*, neste contexto, pode denotar diversas atitudes durante o *brinquedo*, como bulinar, implicar, atrapalhar, bater com a bexiga etc.

11. Zé de Bibi, José Evangelista de Carvalho, é *mestre* do Cavalo-Marinho Tira-Teima, criado em 1963 na cidade de Glória de Goitá, Zona da Mata Pernambucana. Ele também foi meu interlocutor no período de trabalho de campo.

12. Zé de Bibi já frequentou terreiros de umbanda e candomblé.

Referências

ALCURE, Adriana Schneider. 2007. *A Zona da Mata é rica de cana e brincadeira: uma etnografia do Mamulengo*. Tese de doutorado, Universidade Federal do Rio de Janeiro.

BENJAMIN, Roberto Emerson Câmara. 1989. *Folguedos e Danças de Pernambuco*. Recife: Fundação de Cultura Cidade do Recife.

BRUSANTIN, Beatriz de Miranda. 2011. *Capitães e Mateus: relações sociais e as culturas festivas e de luta dos trabalhadores dos engenhos da Mata Norte de Pernambuco (Comarca de Nazareth – 1870-1888).* Tese de doutorado, Universidade Estadual de Campinas.

CHAVES, Suiá Omim Arruda C. 2008. *Carnaval em terras de caboclo: uma etnografia sobre maracatus de baque solto*. Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Museu Nacional.

______. 2011. "Carnaval em terras de caboclo: saber e 'cultura' no maracatu de baque solto". *Revista Enfoques*, 10:91-113.

FEITOSA, José Roberto & TELLES, Maria Otília. 2011. "Maracatus rurais do Recife: entre religiosidade urbano-popular e a espetacularização cultural". *Anais dos Simpósios da ABHR*, 12.

GARRABÉ, Laure. 2010. *Les rythmes d'une culture populaire: les politiques du sensible dans le maracatu-de-baque-solto, Pernambuco, Brasil*. Tese de doutorado, Universidade de Paris III.

GOMES, Edlaine de Campos. 2006. "Família e trajetória individuais em um contexto religioso plural". In: Luiz Fernando Dias Duarte et al. (org.). *Família e religião*. Rio de Janeiro: ContraCapa. pp. 113-150.

GRILLO, Maria Ângela de Faria. 2011. "Cavalo-marinho: um folguedo pernambucano". *Esboços*, 18(26):138-152.

MURPHY, John Patrick. 2008. *Cavalo-marinho pernambucano*. Belo Horizonte: Editora UFMG.

OLIVEIRA, Érico José Souza de. 2006. *A roda do mundo gira: um olhar etnocenológico sobre a brincadeira do Cavalo Marinho Estrela de Ouro (Condado – Pernambuco)*. Tese de doutorado, Universidade Federal da Bahia.

SEMÁN, Pablo. 2001. "Cosmológica, holista y relacional: una corriente de la religiosidade popular contemporánea". *Ciencias Sociales y Religión*, 3(3):45-74.

SILVA, Severino Vicente. 2005. *Festa de caboclo*. Recife: Associação Reviva.

______. 2008. *Maracatu Estrela de Ouro de Aliança: a saga de uma tradição*. Recife: Reviva.

STRATHERN, Marilyn. 2006. *O gênero da dádiva: problemas com as mulheres e problemas com a sociedade na Melanésia*. Campinas: Editora Unicamp.

TEIXEIRA, Raquel Dias. 2013. *A poética do cavalo-marinho: brincadeira-ritual na Zona da Mata de Pernambuco*. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. 2002. "O conceito de sociedade em antropologia". In: ______. *A Inconstância da Alma Selvagem e outros ensaios de antropologia*. São Paulo: Cosac Naify. pp. 295-316.

WAGNER, Roy. 2010. *A invenção da cultura*. São Paulo: Cosac Naify.

Resumo

Neste artigo, discorro sobre uma etnografia realizada em 2011 e 2012 com *brinquedos* de *cavalo-marinho* e *maracatu de baque solto* (*maracatu rural*). Evidencio as atualizações do cuidado com os *brinquedos* e de rituais de proteção, que envolvem as relações sociocosmológicas dos *brincadores*. Tenho como referência teórica a discussão sobre socialidade e cosmologia no domínio dos dois *brinquedos*, num plano de atuação que envolve os vivos e os mortos. Procuro demonstrar que a produção de significados sociocósmicos, seja nos rituais de proteção, seja no próprio desenrolar do b*rincar*, se configura em função das práticas e experiências devocionais dos *brincadores*. As afiliações cosmológicas dos *brincadores* são plurais, podendo se referenciar, no universo estudado, à religião católica, à evangélica, à umbanda, ao catimbó (e jurema) e ao candomblé (xangô).

Palavras-chave: cosmologia, religião, cavalo-marinho, maracatu, cultura popular.

Abstract

This article presents an ethnography of traditional practices from the sugarcane region of Pernambuco (Brazil), the *cavalo-marinho* and the *maracatu rural*. Care and protection rituals are highlighted, which involve the socio-cosmological relations of this practice and its practitioners. Also, the results of a fieldwork conducted in that region between 2011 and 2012 are presented, whose theoretical background was the discussion about sociality and cosmology in a ritual context involving the living and the dead. The aim of this article is to show that the production of socio-cosmological meanings is based on the practices and devotional experiences of its practitioners. The cosmological affiliations of the members of *cavalo-marinho* and *maracatu* are plural, and, in the universe studied, may refer to catholicism, the evangelical religion, the *umbanda*, the *catimbó* (and *jurema*), and the *candomblé* (*xangô*).

Keywords: cosmology, religion, *cavalo-marinho*, *maracatu*, popular culture.